



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

## FRISCHES BLUT, ALTE HELDEN

**ZÄHNE GESPITZT!** Michael Graf Dracula und Schlürfer Schwerdtel im Bluttausch: Endlich ist die Testversion von **Vampire 2** da! Für mich ist dieser Titel der erste Vertreter einer neuen Generation von Rollenspielen, die ihren Shooter-Kollegen in Sachen Technik in nichts nachsteht. Denn Entwickler Troika hat die Source-Engine genutzt, um eine fesselnde Welt zu bauen. Und obendrein haben die Jungs das Spiel dahinter nicht vergessen! Wenn Genre-Vertreter wie **Elder Scrolls 4** oder **Gothic 3** die gleiche tolle Mixtur hinkriegen, mache ich mir um die Zukunft der Solo-Rollenspiele keine Sorgen.

**ZWIESPÄLTIGES WIEDERSEHEN.** Man trifft sich immer zweimal. Diesen Monat tummeln sich im Abenteuer-Teil gleich vier Helden meiner Jugend: **Sherlock Holmes**, das Agentenduo **Clever & Smart** sowie Schwerenöter **Larry**. Jedoch ist die Wiedersehensfreude getrübt: Alle drei Titel bleiben wertungsmäßig im Mittelmaß und sind deshalb nur bedingt zu empfehlen – auch wenn Kollege Schmidt ganz in der Rolle des Detektivs aufgeht und die Redaktion mit Pfeifenrauch verpestet. Schön für ihn, ich jedenfalls hätte mir für meine alten Helden würdigere Neuauftitte gewünscht.

### INHALT

TESTS

Vampire 2 .....102

Sherlock Holmes .....106

Clever & Smart .....108

Larry 8 dt. ....110

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	9	
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Troika	NEU	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
6	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	08/03, 06/04: Addons
7	Sacred	Action-Rollenspiel	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	8	9	
8	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	02/03, 01/04: Addons
9	Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
10	Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
11	Black Mirror	Adventure	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
12	The Westerner	Adventure	Revistronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
13	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
14	Moment of Silence	Adventure	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
15	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
16	Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
17	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
18	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
19	City of Heroes	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
20	Obscure	Action-Adventure	Microïds	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
21	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
22	Runaway	Adventure	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	
23	Restricted Area	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/04	75	5	9	9	8	8	8	7	7	6	8	
24	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered G.	06/02 (84%)	75	8	7	8	7	10	7	6	5	10	7	01/04: Addon
25	Tempel des Element. Bösen	Rollenspiel	Troika	11/03 (80%)	74	5	7	8	8	8	8	5	8	10	7	

Zu den Rollenspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.





Blut für die Welt

# VAMPIRE 2

Schleichen, prügeln, ballern, zaubern, plaudern und Blut saugen – was tut man nicht alles, um L. A. zu retten.



**S**tatt schwarzem Umhang tragen sie T-Shirt und Jeans, statt in einer Gruft hausen sie in Internet-Cafés und Stripclubs: Die Blutsauger aus **Vampire 2** brechen mit Horrorfilm-Klischees. Denn das Action-Rollenspiel (basiert auf dem Pen-and-Paper-Abenteuer **Vampire** von White Wolf) führt Sie nicht nach Transsylvanien, sondern ins Los Angeles der Gegenwart, wo Vampire unerkant unter normalen Menschen leben. Nur mit Erlaubnis ihres Herrschers dürfen die Blutsauger Menschen in Vampir-Nachwuchs verwandeln. Dumm nur,

dass ein Schurke auf eigene Faust zubeißt – in Ihren Hals. Fortan fristen Sie ein tototes Dasein. Und haben beim Kampf gegen Menschen, Monster und Vampire auch noch Spaß.

## Sumpf der Engel

Als einsamer Held erkunden Sie die Stadtviertel Santa Monica, Downtown, Hollywood und Chinatown. Paradedisziplin von **Vampire 2** ist die Atmosphäre: In jedem Winkel der Spielwelt spüren Sie, dass Gefahr droht: Ein Teenager aus Hollywood sammelt etwas von grausamen Horrorvideos und flieht

In einer Villa greifen uns brennende Nosferati an, zum Glück haben wir die Schrotflinte zur Hand. Wenn die Knarre nur nicht so stark verziehen würde...



BLUTERHÖHUNG  
GameStar Januar 2009



Die Engine beherrscht sehenswerte Feuereffekte.



In Raserei saugen wir wahllos Menschen aus.

Nach Hollywood kommen wir erst in der zweiten Spielhälfte, um nach dem Ursprung grausamer Horrorvideos zu forschen.

dann um eine Ecke. Sie hören Schreie und das Klappern eines Gullydeckels. Schnell hinterher! Doch in der Kanalisation fehlt jede Spur vom Buben – außer einer Blutlache. Alle Schauplätze passen ins Szenario: Zum Beispiel die zur Fetisch-Disco umgebaute Kirche. Oder das ausgebrannte Spukhotel, wo für einen Augenblick eine Frau im weißen Kleid durch die leeren Flure huscht. Eine körperlose Stimme fleht um Hilfe und kreist per 6.1-Sound um Sie – Gänsehaut garantiert. Allerdings hat der Surround-Sound häufig Aussetzer. Dann hören Sie Hall-Effekte, obwohl der Sprecher direkt vor Ihnen steht.

Die Grafik-Engine Source (**Half-Life 2**) sorgt für schöne Texturen und spektakuläre Effekte, aber auch für gelegentliche Grafikfehler wie im Boden versinkende Gegner. Dafür haucht das Grafikgerüst NPCs

(vom Computer gesteuerten Spielfiguren) Leben ein: Am flüssig animierten Gesicht Ihres Gesprächspartners lesen Sie dessen Gefühle ab. Wenn Sie etwa einer Nachtclub-Besitzerin Komplimente machen, lächelt sie verschämt. Bei Beleidigungen hingegen runzelt sie die Stirn oder reißt erbost die Augen auf. Das ist spielerisch sinnvoll: Wenn Sie Ihr Gegenüber verärgern, gehen Ihnen oft wichtige Informationen durch die Lappen. Perfekt passende Sprecher vertonen die Dialoge, allerdings nur auf Englisch. In der ungeschnittenen deutschen Version gibt's klasse übersetzte Untertitel, die den Humor des Spiels gut überbringen. So können Sie eine Wahrsagerin fragen, wer in der fünften Klasse Ihr Fahrrad gestohlen hat – was die Dame trocken mit »Ich sehe die Zukunft, nicht die Vergangenheit!« quittiert.

### Sarg oder Mafia?

Die komplexe, spannende Story dreht sich um konkurrierende Vampir-Sekten und ein Artefakt, den so genannten »Sarkophag von Ankara«. Im Verlauf des Spiels finden Sie heraus, welche Rolle der steinerne Sarg beim drohenden Weltuntergang spielt. Dieser Haupthandlung müssen Sie jedoch nicht stur folgen. Denn in jedem Gebiet bieten NPCs viele abwechslungsreiche Nebenquests. Für eine Disco-Betreiberin schalten Sie beispielsweise einen Mafia-Boss aus und sind fortan an den Erlösen des Tanzschuppens beteiligt. Ein andermal schlitzen Sie in einer Galerie Gemälde auf (siehe Kasten). Einige Missionen sind mit langen Laufwegen verbunden – wofür die spannende Geschichte jedoch entschädigt. Ein nützliches Quest-Log listet offene Aufträge auf.

### Gestorben wird immer

Egal, ob Haupt- oder Nebenquest: Jeder Auftrag bietet mehrere Lösungswege – zumindest theoretisch. In einer Mission sollen Sie die Ladung eines von der Polizei bewachten Schiffs untersuchen. Nun können Sie sich mit Schusswaffen (Pistole, Uzi, etc.) oder im Nahkampf (mit Messer, Baseballschläger, etc.) einen Weg durch die Gesetzeshüter bahnen. Mit der richtigen Taktik kein Problem: Aufgrund der schwachen Gegner-KI bleiben die Feinde schon mal an Ecken hängen, Sie können vorpreschen und zuschlagen. Wer lieber schleicht, hüpfelt ungeschrien über Frachtcontainer oder kriecht durch die Schatten dazwischen – was extrem schwer ist: Wenn die Polizisten etwas hören oder sehen, machen sie sofort Jagd auf Sie. Die dritte Möglichkeit ist Diploma-

### BITTE MIT GEFÜHL

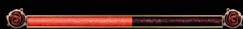


Die Stimmung eines Charakters lesen wir von dessen Gesicht ab. Von links: die wütende Jeanette, der grinsende Isaac, der irre Vick und ein gelangweilter Supermarkt-Angestellter.

BEISPIEL-QUEST



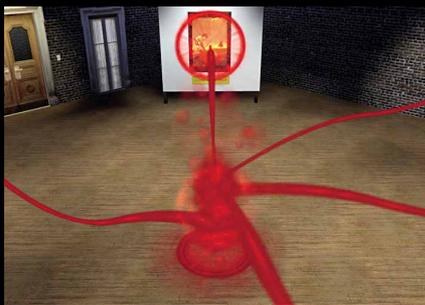
In einer Galerie sollen wir Gemälde aufschlitzen. Doch der Polizist lässt uns nicht hinein.



Wir schleichen uns an den Wächter heran und saugen ihn aus. Das kostet Menschlichkeit...



Seltsam: Alle Ölschinken zeigen blutige Szenen aus dem Leben des Urvampirs Kain...



Als wir die Bilder zerschneiden, erscheint ein Vampirwächter in einer Säule aus Blut.



Der Schurke greift an. Wir erhöhen unsere Kampfkraft per »Seelenstärke«-Zauber.



Per »Gestaltwandel«-Zauber erhöht unsere Gangrel ihre Kampfkraft.

tie. Zu Missionsbeginn überreden Sie einen Wächter, seine Kollegen abzulenken, was er auch brav erledigt. Allerdings ruft er nicht alle Kumpel zu sich, sondern nur wenige. Den Rest müssen Sie erledigen oder umgehen. Immerhin informiert eine praktische Schleich-Anzeige über Ihre Sichtbarkeit und den Abstand zum nächsten Gegner.

Wer lieber heimlich agiert, steht folglich vor teils unfair schweren Aufgaben, während Baller- und Prügelfreunde problemlos weiterkommen. Das ist ein Balance-Problem, schließlich sollten alle Vorgehensweisen gleich fordernd sein. In einigen Quests können Sie zudem Kämpfe gegen Zwischengegner nicht vermeiden – egal, wie geschickt Sie schleichen oder reden. Kompletter Gewaltverzicht ist also unmöglich. Nur wenige Aufträge bieten gut ausbalancierte Lösungswege.

Was kannst du eigentlich?

Wie Sie Quests angehen, hängt von Ihrem Charakter ab: Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem von acht Vampirclans an – entweder per Auswahlmenü, oder indem Sie wie in der altehrwürdigen **Ultima**-Reihe Wissensfragen beantworten. Die Clans haben jeweils individuelle Vor- und Nachteile. Nosferati schleichen besonders geschickt, stoßen allerdings durch ihr entstelltes Aussehen ab. Die schönen Toreador hingegen verführen Gesprächspartner, um Informationen zu bekommen. Erledigte Quests bringen

Erfahrungspunkte, mit denen Sie 21 Fähigkeiten in je fünf Stufen steigern. Per Hacken-Fertigkeit knacken Sie Computer und lesen E-Mails. Sicherheits-Experten öffnen Schlösser. Meisterschützen richten beim Ballern mehr Schaden an. Stattliche Helden können Ihr Gegenüber im Gespräch einschüchtern, um Kämpfe zu vermeiden. Jedes Talent hat Auswirkungen auf das Spiel, ein praktisches Menü listet die Werte auf. Allerdings bekommen Sie meist nur wenige Erfahrungspunkte und steigern die Attribute daher langsam. Da Sie auch nicht viele (aber durchweg nützliche) Gegenstände finden, fehlen so streckenweise Belohnungen. Aufgrund der vielfältigen Talente und Quest-Lösungswege motiviert **Vampire 2** dennoch zum mehrmaligen Durchspielen. Beim ersten Versuch brau-

HARDWARE-TIPPS



Da Troika die Performance noch optimieren will, verzichten wir auf einen Technik-Check. Unsere Tipps basieren auf der von uns getesteten Version, gelten jedoch auch für die finale Fassung.

Troika gibt als Mindestanforderung für **Vampire 2** eine 1,2-GHz-CPU, 384 MB RAM und eine 64-MB-Grafikkarte an. Damit ist ruckelfreies Blutsaugen jedoch unmöglich. Um **Vampire 2** auf der mittleren Grafikstufe zu erleben, sollten Sie daher 1,8 GHz und eine Geforce 4 Ti mit 128 MB Speicher haben. **Vampire 2** ist speicherhungrig: Bei 512 MByte RAM stören Ruckler, erst ab 1 GByte läuft's flüssig. Spielbare Hochglanz-Grafik gibt's ab einer CPU mit 2,4 GHz, 1 GB RAM und einer Radeon 9700 Pro. **FG**

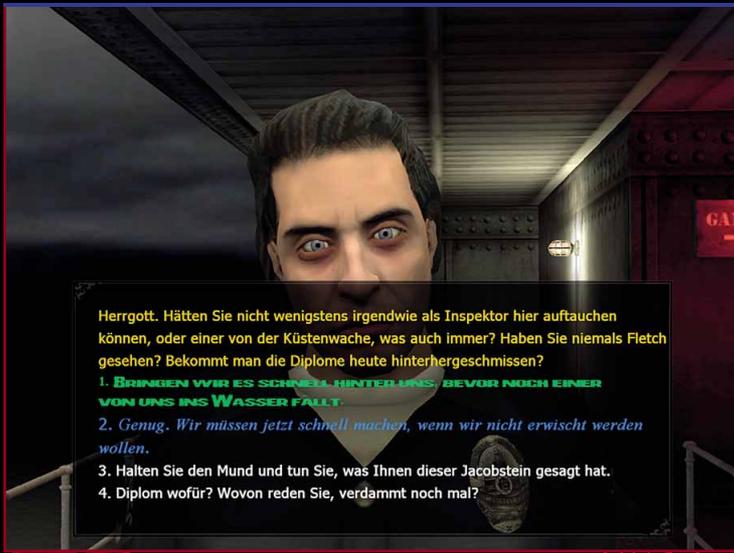
chen Sie inklusive aller Nebenquests rund 60 Stunden bis zur Endsequenz. Den zweiten Anlauf gewinnen erfahrene Spieler in rund 40 Stunden, da sie die Lösung aller Aufträge bereits kennen. Unsere Solospaß-Angabe im Wertungskasten ist die Summe beider Werte.

Blutige Magie

Jeder Clan bietet zudem drei individuelle Zaubersprüche, die sie mit Erfahrungspunkten verbessern. Gangrel etwa bringen per »Gestaltwandel«-Zauber das Tier in sich zum Vorschein: Während sie auf Stufe eins lediglich kräftiger zuschlagen, dürfen sie sich später in einen kampfstarken Wolf verwandeln. In den Gefechten ist Magie häufig das Zünglein an der Waage: Erst mit dem richtigen Spruch erledigen Sie mächtige Gegner wie Dämonen. Zauber



Die Zahl zeigt, wie viel Schade wir anrichten. Bei Bossgegnern gibt's einen Lebensbalken.



Gesprächspartner können wir einschüchtern (grüne Antwort) oder überreden (blau).

Herrgott. Hätten Sie nicht wenigstens irgendwie als Inspektor hier auftauchen können, oder einer von der Küstenwache, was auch immer? Haben Sie niemals Fletch gesehen? Bekommt man die Diplome heute hinterhergeschmissen?

1. BRINGEN WIR ES SCHNELL HINTER UNS, BEVOR NOCH EINER VON UNS INS WASSER FÄLLT.
2. Genug. Wir müssen jetzt schnell machen, wenn wir nicht erwischt werden wollen.
3. Halten Sie den Mund und tun Sie, was Ihnen dieser Jacobstein gesagt hat.
4. Diplom wofür? Wovon reden Sie, verdammt noch mal?

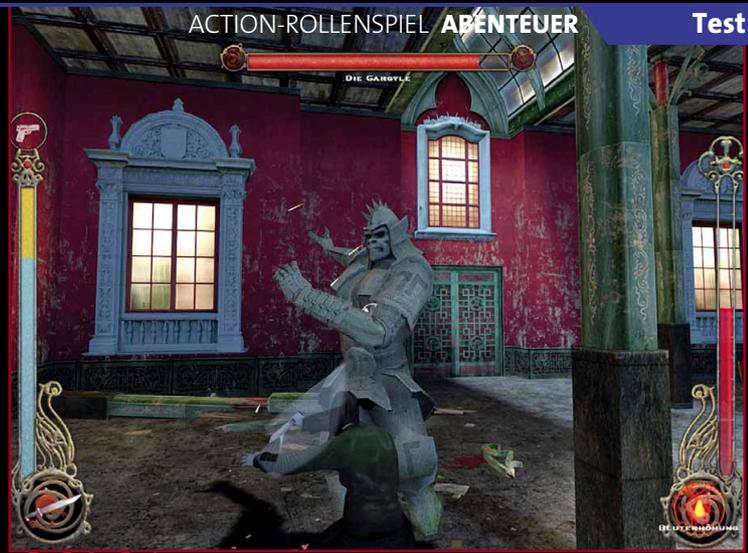
knabbern allerdings an Ihrem Blutvorrat. Um den wieder aufzufüllen, zapfen Sie Menschen an, möglichst ohne sie zu töten.

Durstige Vampire verfallen manchmal in Raserei – je nach Clanzugehörigkeit mehr oder weniger häufig. Dann verlieren Sie die Kontrolle und der Blutsauger saugt wahllos Menschen aus. In »Kampfbzonen« wie dem Polizei-Frachter ist das erlaubt. Bei brutalen Angriffen an anderen Orten verlieren Sie jedoch Menschlichkeitspunkte – und geraten künftig noch schneller in Raserei. Um die Menschlichkeit zurück zu gewinnen, geben Sie Erfahrungspunkte aus oder tun Gutes (Kranke heilen etc.). Dieser Ausgleich lohnt sich, denn wenn Sie auf offener Straße Menschen angreifen (egal, ob in Raserei oder absichtlich), fliegt Ihre Blutsauger-Identität auf. Schlimmstenfalls machen dann Vampirjäger Jagd auf Sie

und bei fünf Verstößen haben Sie sogar das Spiel verloren. Eher harmlos sind kriminelle Untaten wie der Einbruch in ein Krankenhaus: Dann suchen Polizisten nach Ihnen, Sie müssen sich verstecken. Nervig: Oft tauchen Gesetzeshüter und andere Gegner plötzlich hinter Ihrem Rücken auf – obwohl eigentlich schon alle Feinde erledigt sind.

### Prügel von hinten

Für gewöhnlich steuern Sie Ihren Kinderschreck aus der Schulterperspektive mit Maus und Tastatur. Das funktioniert meist recht gut, nur einmal bleiben wir im Test in einem Türrahmen hängen und mussten neu laden. In dieser Ansicht schlagen Sie auch die simplen, aber actionreichen Nahkämpfe: Per Linksklick haut der Blutsauger zu, per Tab-Taste blockt er Angriffe ab. Bei Schießereien schaltet **Vampire 2** in die Ego-



Wenn wir den Gargoyle beleidigen, müssen wir ihn bekämpfen. Sonst lässt er mit sich reden.

Perspektive, was das Zielen erleichtert. Allerdings ist die Bedienung der Schießseisen umständlich: Starke Knarren wie Uzis verziehen so stark, dass Sie nur zwei bis drei gezielte Schüsse abgeben können und anschließend neu zielen müssen. Das ändert sich nicht einmal, wenn Sie Ihr Baller-Talent ausbauen. Ebenso nervig sind die gelegentlichen Hüpfleinlagen: In der Schulterperspektive sehen Sie aufgrund ungünstiger Kamerapositionen häufig nicht, wohin sie springen, in der Ich-Ansicht fällt es schwer, Entfernungen einzuschätzen.

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

### MARKUS SCHWERDETEL [markus@gamestar.de](mailto:markus@gamestar.de)

Jung und saftig mag ich sie am liebsten! Nein, nicht Orangen oder Steaks, sondern die Beißopfer in Vampire 2. Denn meinem Toreador-Schönling wird von Obdachlosen-Blut gerne mal schlecht, bei ihm isst das Auge mit. Und das bekommt in diesem Spiel jede Menge geboten: In den Gebäuden stolpere ich ständig über liebevolle Kleinigkeiten wie Plakate oder Familienfotos, detaillierte Stadtlevels laden mit schönen Ladenfronten und dunklen Gassen zu Erkundungstouren ein. So bin ich über etliche Nebenquests gestolpert, die Kollege Graf nicht entdeckt hat – ein Zeichen für ein hervorragendes Rollenspiel.

»Ein ganz besonderer Saft«



### MICHAEL GRAF

[micha@gamestar.de](mailto:micha@gamestar.de)

Wer's braucht: Kollege Schwerdtels öligem Toreador-Charmeur fliegen die Frauenherzen (und -häse) regelrecht zu, meine Gangrel-Braut ist dagegen aus härterem Holz geschnitzt: Sie beißt nicht nur mit ihren Zähnen, sondern ist auch bis an dieselben bewaffnet: mit Messer, Pistole und Uzi. Das ist bitter nötig, denn mit Schleichen und Überredungskünsten alleine komme ich häufig nicht weit. Und aufgrund des Rückstoß-Verhaltens der Feuerwaffen machen Ballereien weniger Laune als die flotten Nahkämpfe.

### Rollenspiel des Jahres

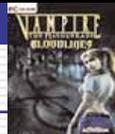
Das war's auch schon mit Kritik. Schließlich lebt ein Rollenspiel nicht nur von Kämpfen, sondern vor allem von Dialogen und Story. Und bei denen zieht Vampire 2 alle Register: Lebenschte Gesichter, exzellente Sprecher und gute Texte sorgen für massig Atmosphäre und Spannung. Ich gebe nicht auf, bevor ich weiß, ob in dem Sarkophag tatsächlich der... Aber halt, das finden Sie besser selbst heraus. Und haben viel Spaß mit dem für mich besten Rollenspiel des Jahres.



»Blutgruppe 1A«

### VAMPIRE 2 ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	25. 11. 2004
SPRACHE	Englisch, dt. Untertitel	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 64 Seiten	USK	16 Jahre



### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, 02/04) Brillantes Star-Wars-Rollenspiel. Gothic 2 (86, 10/03) Fantasy-Abenteuer in einer stimmungsvollen Welt.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	CF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ lebensechte Gesichter + Texturen - Grafikfehler	9 / 10
SOUND	+ passende Stimmen + exzellente Effekte - Surround-Bugs	9 / 10
BALANCE	+ Fertigkeiten wirken sich aus - Schleichen zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige, düstere Welt + klasse Dialoge + Spannung pur	10 / 10
BEDIENUNG	+ Ego-Ansicht erleichtert Zielen + Quest-Log - Hüpfleinlagen	7 / 10
UMFANG	+ lange Haupthandlung + viele Nebenquests	10 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Missionen + mehrere Lösungswege	10 / 10
CHARAKTERE	+ glaubwürdige NPCs + Clans + viele Talente	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Nahkämpfe + Zauber - Waffen-Rückstoß zu groß	7 / 10
ITEMS	+ alle Gegenstände nützlich - wenige Fundstücke	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: ATMOSPHÄRISCHES, SPANNENDES ACTION-ROLLENSPIEL.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L105

Sie kennen meine Methoden, Watson

# SHERLOCK HOLMES

Das Geheimnis des Silbernen Ohrings entpuppte sich für den Meisterdetektiv und für mich, Dr. Watson, als eine mühsame Indizienuche.



Holmes suchte in Grimble's Büro nach einem Schlüssel, der sichtbar herumliegen musste.

Ich gestehe, Holmes, **Das Geheimnis des Silbernen Ohrings** ist für mich so undurchschaubar wie an dem Tag, an dem wir in Sherringford Hall Zeugen des Mordes an Sir Bromsby wurden. Ich sah mit eigenen Augen, wie er vor der Abendgesellschaft von einem Schuss niedergestreckt wurde. In der Tür stand seine Tochter, Miss Lavinia, in einer Pulverwolke, in ihrer Handtasche fand man einen Revolver. Die Sache war klar, Holmes! Aber Sie bestanden darauf, noch an Ort und Stelle mit eigenen Nachforschungen zu beginnen.

## Fragen und Antworten

Ihre Indizienuche ist ein Muster an Geduld, Holmes. Sie unter-



Am Ende jedes Tags stellte Holmes Quiz-Fragen.

suchten jeden einzelnen Raum millimetergenau, nur unter Zuhilfenahme Ihrer Lupe, des Maßbands und eines Probenglases. Wie sonst hätten Sie dünne Schmauchspuren an einem Türrahmen entdecken können? Entdeckungen wie die Tischtücher, die kurz vor dem Mahl durch längere Varianten ersetzt wurden, notierten Sie in Ihrem Notizbuch, das auch Gesprächsmit-schriften und entdeckte Dokumente aufnahm. Das Bild der jungen Schauspielerin, die Drohbriefe – was sagen sie Ihnen?

## Das Krimi-Quiz

Kein Zweifel, die gesammelten Hinweise halfen uns, das ganze Ausmaß der Ereignisse zu ermessen. Nur so fanden wir heraus, dass der alte Bromsby einen trunksüchtigen Neffen hatte und sein Geschäftsführer Gelder veruntreute. Wir stießen im verlassenen Theater auf dem Gelände von Bromsby's Unternehmen auf eine weitere Leiche – Sie erinnern sich, wie wir nachts an dem Wachmann und seinem Hund vorbei schlichen? Eine falsche Bewegung, und unser Spiel

wäre aus gewesen. Sie erzählten mir, wie Sie im Wald eines Klosters einem Verdächtigen nachspürten und sich in dem labyrinthartigen Wegenetz beinahe verließen. Am Ende jedes Tages baten Sie mich, einige Fragen vom Fall mit Ja oder Nein zu beantworten und mit Indizien zu belegen – »Quiz« nannten Sie es. »Gibt es eine Verbindung zwischen Colonel Lowrie und Sir Bromsby?«, wollten Sie etwa wissen, und ich konnte nachweisen, dass in Lowrie's Todesanzeige der Bau der Kalidassa-Brücke in Brasilien erwähnt wurde, für den Bromsby einem Foto zufolge verantwortlich war.

## Steife Briten

Holmes, als Arzt mache ich mir Sorgen um Sie. Ihre Bewegungen sind steif und abgehackt. Ständig drehen Sie sich auf der Stelle, bevor Sie einen Schritt machen. Vielleicht werde ich auch alt; London erschien mir nie so steril, so leblos wie in diesem Abenteuer. Und nun sagen Sie mir lächelnd, dass eine Frage der Schlüssel zum ganzen Fall sei: »Watson, glauben Sie, dass Horace Fowlett mit einem Kissen schief?« Holmes, ich bin mit meinem Latein am Ende. Wer ermordete Sir Bromsby? **CS**

► HOTLINE: (0900) 138 77 87 0,24 €/MIN.

**SHERLOCK HOLMES: SILBERN. OHRRING ADVENTURE**

PUBLISHER: Dtp RELEASE (D): 19.11.2004  
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: Minibox, 2 CDs, 20 Seiten USK: ab 6 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Black Mirror (81, GS 05/04) Düsteres, forderndes Detektiv-Abenteuer.  
 The Moment of Silence (80, GS 11/04) Zukunfts-Krimi, edel und spannend.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	800 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	800 MHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L56

## SHERLOCK SCHMIDT

christian@gamestar.de

Watson, Sie sehen die Fakten, aber Sie ziehen die falschen Schlüsse. Dieser Fall ist vielschichtig, zugegeben, aber detektivisch eher belanglos. Ein scharfes Auge genügt an Stelle eines scharfen Verstands. Es erschien Ihnen engstirnig, wie ich auf bestimmte Lösungen im Quiz beharrte, auch wenn Ihnen andere genauso logisch erschienen. Mich dagegen wunderte Unsinn wie Ihre mir bisher unbekannte Tollpatschigkeit. Wäre dieser Fall eine Ihrer Geschichten, Watson: Ich hielte sie für kreativ erdacht, aber miserabel erzählt. Nichtsdestotrotz eine amüsante Episode. Reichen Sie mir bitte meine Violine.



»Einer meiner schwächeren Fälle«

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ Jugendstil-Look - sterile Orte - eckige Figuren	6 / 10
SOUND	+ klassische Stücke... - ...leider nervig + gute Sprecher	7 / 10
BALANCE	- zu unflexibel beim Quiz - öde Actionszenen	6 / 10
ATMOSPHERE	+ sanfte Krimi-Spannung	8 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Maussteuerung - lange Reaktionszeiten	6 / 10
UMFANG	- nur sieben Schauplätze - Wiederholungen (Büro, Wald)	4 / 10
HANDLUNG	+ raffiniert, aber logischer Fall + viele spannende Fragen	9 / 10
RATSEL	+ größtenteils reine Suchrätsel + originelles Quiz	5 / 10
DIALOGE	- kaum Fragen zu Indizien - nicht immer glaubwürdig	6 / 10
CHARAKTERE	+ viele Verdächtige - Holmes und Watson zu Klischeehaft	7 / 10

## PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SUCHSPIEL MIT ORIGINELLEM FAKTEN-QUIZ.



Abgedrehte Agenten

# CLEVER & SMART

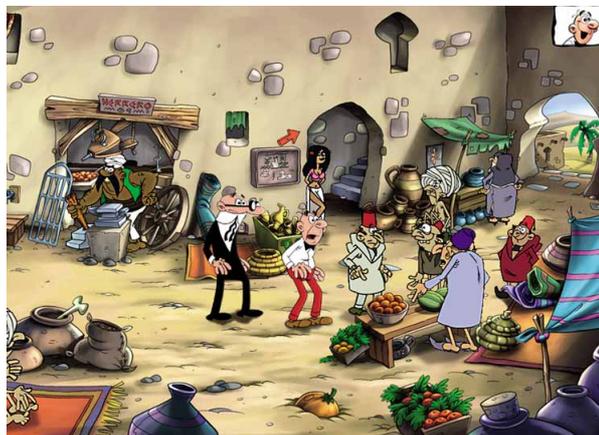
Spione mit zwei Nullen? Geht's um Bond? Falsch: Statt dem Briten rätseln hier zwei Totalversager.

**H**at man Ihnen heute schon einen Pfeil ins Gesicht geschossen? Einen Arm abgehackt? Oder gar eine Mistgabel in die ... gerammt? Na gut, lassen wir diese Gewaltorgien, wo sie hingehören: in der Comicreihe **Clever & Smart**. Darin lösen die Geheimagenten Jeff Smart und Fred Clever Fälle mit derbem Humor und viel Blut. Das gleichnamige Adventure bringt die Antihelden nun auf Ihren Bildschirm – verzichtet jedoch auf überzeichnete Gewalt.

## High Noon bis Alptraum

**Clever & Smart**-Kenner treffen auf alte Bekannte wie den Wissenschaftler Bakterius, dessen Erfindungen die Agenten stets in brenzlige Situationen bringen. So auch diesmal: Er baut ein Gerät, mit dem man sich in Filmwelten versetzen kann – und teleportiert versehentlich eine böse Mumie herbei. Um den schief gewickelten Schurken aufzuhalten, reisen Clever und Smart durch Filmszenarien, darunter ein Western und eine Horrorwelt. Die Filmparodien unterhalten glänzend. Beim Horror-Trip etwa begegnet Smart dem Mörder Freddy Krueger aus **Nightmare on Elm Street**. Der konfrontiert den Agenten mit dessen Alptraum: Einer Bar, in der es keinen Alkohol gibt! Passende Sprecher vertonen die witzigen Dialoge.

Genre-typisch lösen Clever und Smart Rätsel. Die sind größtenteils logisch und erfordern häufig Teamwork. Teamwork? Stimmt, denn Sie steuern beide Helden, indem Sie per Icon-Klick zwischen ihnen wechseln. Zum Beispiel lenken Sie mit Clever einen Totengräber ab, damit Smart dessen Säge klauen kann. Manchmal fehlen jedoch Hinweise: Dass man Goldfarbe mit Benzin abwaschen kann, müssen Sie durch Ausprobieren herausfinden. Viele Objekte finden wir erst nach nervigem Bild-



In Ägypten erkunden die Agenten einen schön gezeichneten Basar.

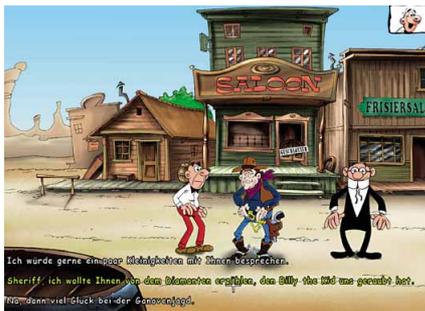
schirm-Absuchen. Die Spieldauer von zwölf Stunden ist gering. Eine Dreingabe ist der Koop-Modus für zwei Spieler via Netzwerk: Einer steuert Clever, der andere Smart. Mit nur ei-

nem Charakter verpassen Sie jedoch viele der witzigen Dialoge. Schwachpunkt der ansonsten stimmigen 2D-Grafik: die ruckeligen Animationen.

► [HOMEPAGE: WWW.CRIMSON-COW.DE](http://WWW.CRIMSON-COW.DE)



Mit Smart verwickeln wir den Sheriff in ein Gespräch.



So kann Clever den Gefängnischlüssel mopsen.

## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Clever & Smart erinnert mich mit Charakter-Wechsel und logischen Rätseln angenehm an den Klassiker Day of the Tentacle. Als Fan der Comicreihe habe ich allerdings mehr erwartet: Mir fehlt nicht nur die makabere Gewalt, auch Clevers Verwandlungskünste (in den Comics wechselt er dauernd die Gestalt) kommen nicht zum Einsatz – obwohl die ein innovatives Element gewesen wären. Was bleibt? Ein solides Adventure für humorvolle Rätselfreunde.



»Da wäre mehr drin gewesen«

**CLEVER & SMART ADVENTURE**

PUBLISHER: Crimson Cow | RELEASE (D): 1.11.2004  
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 35 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 12 Seiten | USK: ab 6 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER: 1-2 | FORTGESCHRITTENER: 3-6 | PROFI: 7-10

VERGLEICHBAR MIT: Tony Tough (72, GS 05/04) Witziges klassisches Adventure mit Krümel-Grafik. Larry 8 (63, GS 01/05) Minispiel-Sammlung mit viel Sex und derbem Humor.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	300 MHz Intel	400 MHz Intel	500 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	300 MHz AMD	400 MHz AMD	500 MHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER AUSREICHEND**

FAZIT: Ein Spieler steuert Clever, der andere Smart. Nettes Gimmick, mehr nicht.  
 MODI: wie Solospiel

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Stil + Hintergründe - Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + passende Musik - Soundeffekte	9 / 10
BALANCE	+ konstanter Schwierigkeitsgrad - fehlende Hinweise	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Humor - entspricht nicht ganz der Comic-Vorlage	8 / 10
BEDIENUNG	+ bewährtes Point-and-Click - Bildschirm-Absuch-Orgien	6 / 10
UMFANG	+ viele abgedrehte Schauplätze - kurze Spieldauer	5 / 10
HANDLUNG	+ herrlich absurd - kaum spannend	5 / 10
RÄTSEL	+ meist logisch - teils nervige Laufwege	8 / 10
DIALOGE	+ witzig + enthalten Hinweise + gut gesprochen	9 / 10
CHARAKTERE	+ passen ins Clever&Smart-Universum + Filmparodien	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten | SOLO-SPASS: 12 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 1 Stunde

FAZIT: WITZIGES, ABER SEHR KURZES COMIC-ADVENTURE.



An der Uni wird gejodelt

# LARRY 8 (DT.)

Vivendi hat das schlüpfrige Aufreißer-Abenteuer mit großem Aufwand übersetzt. Zieht der zwei-deutige Humor auch auf Deutsch?

**O**liver Pocher war bisher eher als Comedy-Talent bekannt, neuerdings versucht er sich als Synchronsprecher – im Kinofilm **Harold und Kumar** ebenso wie als deutsche Stimme von Larry Lovage. Im Adventure **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** flirtet und quengelt der kleinwüchsige Held mit Pochers schrillum Organ.

## Meine Eier sind matschig

Die Dating-Show Swingles sucht den heißesten Aufreißer der Wilhelm-Ständer-Universität, Möchtegern-Frauenheld Larry umwirbt 15 dralle College-Schönheiten. Die Rockhascherei wird nur von belanglosen Spielchen zusammengehalten. Der eigentli-

che Höhepunkt sind der derbe Wortwitz und die absurden Dialoge – und die sind in der Übersetzung genauso gelungen wie im Englischen. Bei falschen Reaktionen begrüßt der Jung-Lover die elegante Tilly mit den Worten »Meine Eier fühlen sich weich und matschig an«, schwärmt von seinem Lieblings-Wrestler (»Hansi the Giant hat die Skihüte von Tom Cruise mit bloßen Händen zertrümmert!«) oder beruhigt die weinende Koko: »Du kommst aus Niedersachsen? Ist nicht so schlimm, ihr habt doch Dreck, Gras und Popcorn!«

Die meisten Anspielungen hat das Übersetzer-Team passend umgewandelt, auch wenn es bei ur-amerikanischen Themen mit-



TV-Gesicht Oliver Pocher spricht den deutschen Larry Lovage.



unter wenig Sinn macht. Da wird etwa das Südstaaten-Girl Sally Mae zum Landei aus der Eifel, tanzt aber trotzdem zu Country-Musik. Zudem spricht die Blondine hochdeutsch statt Bauern-trottel-Dialekt. Die Sprecherinnen sind durch die Bank professionell, erreichen aber längst nicht die Vielfalt ihrer US-Kollegen. Harrietts Lispeln ist ebenso verschwunden wie der britische Akzent der Pornofee. Die geringste Bandbreite besitzt Oliver Po-

cher, dem die meisten Gefühlsregungen missglücken – der US-Larry kriegt Wut, Weinerlichkeit oder Wollust glaubwürdiger hin. Schade: Alle Grafiken bleiben unverändert, so zieren englische Schilder die Umgebungen. **CS**

► **HOTLINE:** (06103) 994 040 **STANDARDGEBÜHREN**  
► **ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/04**

### CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Nee, Olli, lass das mit dem Sprechen, den schlüpfrigen Aufreißer nimmt man dir nicht ab. Ergebnis: Der deutsche Larry ist eindimensionaler als sein US-Pendant. Ansonsten ist die Humor-Transplantation gelungen. Holzhammer-Gags und Polygon-Pos sind die Sahnestücke von Larry 8 – so üppig die Oberweiten, so dürr das spielerische Skelett. Die Minispielchen gehören auf den Müll, bleibt Gackern und Geifern. Wem das genügt – nicht nachdenken, zugreifen.



»Pocher sticht nicht!«



In den Dialogen (die als Minispiele ablaufen) trumpft Larry auf.

LEISURE SUIT LARRY 8 (DT.) ADVENTURE			
PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	22.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1 2 3 4	5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT			
The Moment of Silence (80, GS 11/04)	Ein echtes Adventure: ernst und spannend.		
Deutschland sucht den Superstar (55, GS 02/04)	Ähnlich dürftige Tastendrückerei.		

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		2,5 GByte Festpl.

LAUTSPRECHER	5.1	6.1
	Stereo	2 vorne, 2 hinten



► **QUICKLINK K90**

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübscher Comic-Stil + witzige Details - kantige Figuren	7 / 10
SOUND	+ cooler Soundtrack + gute Sprecher ... bis auf Pocher	7 / 10
BALANCE	+ automatische Schwierigkeitsanpassung	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ skurrile Schauplätze + frecher Humor - extrem sexistisch	10 / 10
BEDIENUNG	- tastenlastige Steuerung - nervige Ladezeiten	4 / 10
UMFANG	+ viele Frauen + Nebenaufgaben + freischaltbare Extras	7 / 10
HANDLUNG	+ witzige Zwischensequenzen - kein Spannungsbogen	6 / 10
MINISPIELE	- zu wenig, zu simpel - wiederholen sich ständig	2 / 10
DIALOGE	+ (derber) Sprachwitz - als lästiges Minispielchen	8 / 10
CHARAKTERE	- Klischee-Weibchen + immerhin konsequent umgesetzt	6 / 10

### PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: TIEFSCHLÄGE UND NACKTE FRAUEN – WER'S MAG.

